

Jack Orlando

A CINEMATIC ADVENTURE

Director's Cut

I n s t r u k c j a

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE
Director's Cut

WARUNKI LICENCJI

WAŻNE, PROSIMY UWAŻNIE PRZECZYTAĆ!

Niniejsza umowa licencyjna jest umową prawną pomiędzy klientem i firmą TopWare-Poland Sp z o.o. na użytkowanie określonego produktu. Pod pojęciem produktu rozumie się oprogramowanie komputerowe, wszelkie materiały poligraficzne oraz dokumentację elektroniczną. Używanie, kopiowanie i instalacja produktu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na warunki umowy.

Produkt ten jest chroniony zarówno przez polskie, jak i międzynarodowe umowy autorskie oraz inne prawa i porozumienia dotyczące własności. Nabywając produkt staliście się Państwo posiadaczami licencji na jego użytkowanie, natomiast nie posiadacie prawa do jego sprzedaży lub dalszego rozpowszechniania.

PRZYZNAWANIE I ODSTĘPOWANIE LICENCJI
Oprogramowanie: uzyskaliście Państwo prawo do stworzenia kopii produktu przeznaczonej do użytku na jednym komputerze. Pierwotny użytkownik tego komputera ma prawo do wykonania kopii do własnego użytku na komputerze przenośnym (notebook).

PRZECHOWYWANIE W PAMIĘCI KOMPUTERA/UŻYTKOWANIE W SIECI
Posiadacz produktu ma prawo do utworzenia jednej kopii produktu na urządzeniu do przechowywania zbiorów np. serwerze sieciowym, pod warunkiem, że kopia ta będzie używana tylko i wyłącznie w serwerze lokalnym. W tym przypadku należy poinformować właściciela praw majątkowych o zaistniałej sytuacji.
Ta sama kopia produktu nie może być przechowywana i użytkowana na kilku komputerach jednocześnie.

OPIS DALSZYCH PRAW I OGRANICZEŃ
W związku z tym, iż produkt oznaczony jest jako niedozwolony do dalszej sprzedaży wszelkie czerpanie korzyści materialnych z rozpowszechniania produktu jest nielegalne. Użytkownik produktu nie ma prawa do jego wynajmowania, pożyczania, oddawania w leasing oraz dokonywania prac związanych z dekompilowaniem danych (reverse engineering) i wprowadzaniem jakichkolwiek zmian.

SERWIS
TopWare oferuje Państwu wszelkie usługi serwisowe dotyczące produktu, które określone zostały w podręczniku użytkownika, dokumentacji na dysku lub innych przedstawionych do Państwa dyspozycji materiałach.
Wszelkie uzupełniające kody programowe udostępniane Państwu w ramach serwisu stanowią nierozerwalną część produktu, w związku z czym podlegają tym samym prawom i ograniczeniom co pełny produkt.
Jednocześnie firma TopWare zastrzega sobie prawo do wykorzystywania wszelkich otrzymanych od Państwa uwag i propozycji dotyczących produktu.

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE
Director's Cut

OSTRZEŻENIE

PROSIMY O ZAPOZNANIE SIĘ Z PONIŻSZĄ INFORMACJĄ PRZED INSTALACJĄ I URUCHOMIENIEM GRY!

Według badań lekarskich niektóre osoby bardzo źle reagują na efekty świetlne i błyski związane z wyświetlaniem grafiki na ekranie. U osób tych w wyniku obcowania z grami komputerowymi oraz grami wideo dojść może do zakłóceń świadomości i ataków epilepsji. W związku z tym zaleca się w przypadku wystąpienia podobnych objawów

NIEZWŁOCZNIE ZAPRZESTAĆ GRANIA

i skonsultować się z lekarzem. Zaleca się także, aby dzieci do lat 12 korzystały z komputera pod opieką dorosłych.

Zalecane środki ostrożności:
W czasie gry należy utrzymywać pozycję z dala od monitora (kabel myszy lub joysticka powinien być naciągnięty).
Należy zwrócić uwagę na właściwe oświetlenie pomieszczenia, w którym znajduje się komputer.
Zaleca się robienie 10 min. przerw, przy używaniu komputera dłużej niż 2 godziny.
Z komputera nie powinny korzystać osoby nie wyspane lub zmęczone.

Jack Orlando
A Cinematic Adventure
Director's Cut

Ameryka lat trzydziestych. Okres, gdy po zniesieniu prohibicji bary i restauracje znów tętnią życiem. W jednym z portowych miast prywatny detektyw, Jack Orlando, opróżnia butelkę whisky, wspominając stare dobre czasy, gdy był bohaterem w walce z przemytnikami alkoholu. Rankiem Jack budzi się w zaułku podwórka obok zwłok mężczyzny. Ktoś popełnił zbrodnię, ale wszystkie podejrzenia spadają na niego. Biorąc pod uwagę jego szlachetną przeszłość oraz fakt, iż jest znajomym inspektora policji, otrzymuje 48 godzin na odnalezienie winowajcy. Mordercą może być każdy...

Nasz bohater spotka na swej drodze ponad 90 zróżnicowanych postaci, znacząco wpływających na przebieg gry: włóczęgów, przestępców, policjantów, taksówkarzy, a nawet szefów mafii i wysokich oficerów. Przy pomocy umiejętnej sztuki przekonywania można wyciągnąć od nich nawet kilka istotnych informacji, ale równie dobrze można dać się zupełnie wyprowadzić w pole. Jack musi zdecydować, komu zaufa, a wiarygodność czyich informacji będzie musiał jeszcze sprawdzić. Jeden fałszywy krok i wszystko można zaprzepaścić...

Podczas wędrówki Jack znajdzie wiele przedmiotów (np. klucze, zapałki, naboje, narzędzia), które jeśli nie są w danym momencie użyte, można schować do kieszeni. Część z nich można łączyć - powstają wtedy nowe rzeczy. Oczywiście niektóre ze znalezionych przedmiotów mogą okazać się zupełnie bezużyteczne.

Jack pilnie potrzebuje Twojej pomocy, by oczyścić się z zarzutów. Przed Tobą mroczny świat szalonej Ameryki: podejrzani osobnicy, przebiegli gangsterzy, trzymające w napięciu sytuacje i zawiłe zagadki. Przejmujesz rolę Jacka i tym samym odpowiedzialność za jego losy. Pamiętaj - czas szybko ucieka!

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE
Director's Cut

Wymagania systemowe i sprzętowe

Komputer klasy PC z procesorem Pentium 200
32 MB RAM (128 MB dla Windows 2000)
200 MB wolnego miejsca na dysku twardym
Karta graficzna 4MB RAM
Napęd CD-ROM x10
Mysz
Karta dźwiękowa zgodna z DirectSound
Windows 95/98/ME/2000
Sterowniki DirectX 8.0

Jack Orlando
A Cinematic Adventure
Director's Cut

Instalacja gry

Aby zainstalować grę, włóż płytę do napędu CD-ROM i w okienku, które pojawi się na ekranie kliknij przycisk «Zainstaluj grę». Dalej postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. Po zakończeniu instalacji w menu Start utworzona zostanie grupa ikon „Jack Orlando”. Aby rozpocząć grę, kliknij ikonę „Jack Orlando”. Jeśli po włożeniu płyty do napędu nie pojawi się menu, wybierz z menu Start opcję Uruchom. W okienku wpisz „X:\Autorun”, gdzie „X” oznacza literę Twojego napędu CD-ROM i kliknij przycisk OK. Podczas gry oryginalna płyta „Jack Orlando” musi znajdować sie w napędzie CD-ROM.

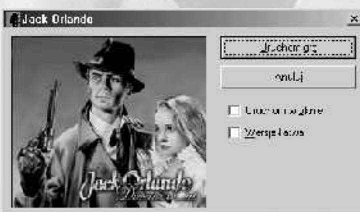
Odinstalowanie

Aby odinstalować grę ze swojego komputera, kliknij przycisk Menu Start na pasku zadań Windows, wskaż opcję Programy/JackOrlando i kliknij ikonę «Usuń grę». Wywołany program automatycznie odnistaluje grę.
Możesz też skorzystać z funkcji Dodaj/Usuń programy w Panelu Sterowania systemu Windows.

Uruchomienie

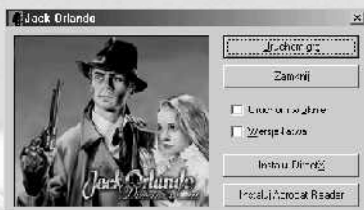
Aby rozpocząć grę, wybierz w menu Start opcję Programy/Jack Orlando i kliknij ikonę Jack Orlando. Na ekranie pojawi się okienko startowe zawierające następujące opcje:

Uruchom grę - kliknij ten przycisk, aby rozpocząć grę
Anuluj - kliknij ten przycisk, aby zamknąć okienko startowe
Uruchom w oknie - zaznacz tę opcję, aby uruchomić grę w wersji okienkowej
Wersja łatwa - zaznacz tę opcję, aby uruchomić uproszczoną wersję gry



Podobne okienko startowe pojawia się w momencie włożenia płyty z grą do napędu CD-ROM. Zawiera ono następujące opcje:

Uruchom grę - kliknij ten przycisk, aby rozpocząć grę
Zamknij - kliknij ten przycisk, aby zamknąć okienko startowe
Uruchom w oknie - zaznacz tę opcję, aby uruchomić grę w wersji okienkowej
Wersja łatwa - zaznacz tę opcję, aby uruchomić uproszczoną wersję gry



Instaluj DirectX - instaluje sterowniki DirectX (możesz skorzystać z tej opcji, jeśli nie zainstalowałeś DirectX podczas instalacji gry)
Instaluj Acrobat Reader - instaluje przeglądarkę Adobe Acrobat Reader (możesz skorzystać z tej opcji, jeśli nie zainstalowałeś przeglądarki Acrobat Reader podczas instalacji gry)

Obsługa gry

Gra w całości obsługiwana jest przy pomocy myszy, której wskaźnik przyjąć może sześć form, symbolizujących dostępne czynności.

Standardowo wskaźnik myszki ma kształt strzałki. Każdorazowe naciśnięcie prawego klawisza myszy powoduje zmianę wyglądu wskaźnika i przystosowanie go do wykonywania określonych zadań.

Ekran gry składa się z dwóch głównych części: właściwego ekranu akcji, oraz ekranu przechowywania przedmiotów, na którym znajdują się także opcje dodatkowe.
Aby go wyświetlić, należy nacisnąć środkowy klawisz myszy lub klawisz F1 lub także klikając na postać Jacka lewym klawiszem myszy.
Na ekranie znajdują się przedmioty, będące aktualnie w posiadaniu bohatera.

W górnej części ekranu znajduje się przycisk, którym można otworzyć menu «Opcje gry».

Istnieje również możliwość przełączania funkcji wskaźnika przy pomocy symbolicznego naboju, na którym umieszczone są wszystkie dostępne komendy. Nabój wywoływany jest po naciśnięciu prawego klawisza myszy, wymaga to jednak uprzedniego wybrania tej funkcji w menu OPCJE.



Strzałka [opcja menu - wskaźnik] - poruszanie się i prowadzemie rozmowy

Podstawową formą wskaźnika myszy jest strzałka, umożliwia-jąca kontrolowanie ruchów bohatera oraz prowadzenie dialogów z wybranymi postaciami.

Aby przemieścić bohatera w wybrane miejsce, należy wskazać punkt docelowy strzałką i wcisnąć lewy klawisz myszy. Bohater automatycznie skieruje się w żądany punkt, pod warunkiem, że nie jest to obszar niedostępny (np. ściana).

Specjalnym rodzajem strzałki ruchu jest animowana strzałka kierunkowa, sugerująca możliwość wejścia w drzwi, przejścia do innej dekoracji itp.

Przeprowadzenie rozmowy z wybraną postacią odbywa się po wskazaniu jej strzałką i wciśnięciu lewego klawisza myszy.

Po wyświetleniu listy możliwych kwestii dialogowych należy wskazać właściwą kwestię wskaźnikiem myszy i potwierdzić wybór wciśnięciem lewego przycisku.

Lupa [opcja menu - zbadaj]

Wskaźnik myszy mający kształt lupy służy do uzyskiwania większej ilości informacji dotyczących przedmiotów, na które lupa jest skierowana. Jeżeli lupa po skierowaniu na dany przedmiot lub element dekoracji pulsuje, oznacza to możliwość uzyskania dodatkowych informacji. Wciśnięcie lewego przycisku myszy na danym

przedmiocie potwierdza komendę i wywołuje wyświetlenie tekstu informacyjnego.

Ręka [opcja menu - zabierz]
Wskaźnik myszy w kształcie ręki służy do zabierania, dawania i używania przedmiotów oraz łączenia posiadanych już prze-dmiotów w jedną całość.

Aby zabrać jakiś przedmiot, należy naprowadzić na niego wskaźnik w kształcie ręki i nacisnąć lewy klawisz myszy. Po wykonaniu tej operacji Jack podejdzie do tego przedmiotu i zabierze go. Zabrany przedmiot ukaże się w miejscu ręki. Można go wówczas umieścić na ekranie do przechowywania przedmiotów oraz łączyć z innymi przedmiotami.
Przedmiotów znajdujących się tam można używać w dowolnym momencie, wybierając funkcję używania (wskaźnik w kształcie ręki), a następnie wskazując dany przedmiot. Gdy wskaźnik myszy przyjmie jego kształt, należy przesunąć go na miejsce dekoracji lub na inny przedmiot, na którym ma on być użyty i wcisnąć lewy klawisz myszy.
W celu połączenia dwóch przedmiotów ze sobą (np. hak z linką), należy zabrać jeden z nich ręką i położyć poprzez kliknięcie lewym klawiszem myszki na drugim. Na ekranie można będzie zobaczyć animację tej operacji, oczywiście tylko pod warunkiem, iż takie połączenie zostało w grze przewidziane. Ręki używa się również do podawania przedmiotu innej postaci w grze.
Przekazywanie przedmiotów postaciom jest operacją ana-logiczną do ich używania, z wyjątkiem tego, że wybrany prze-dmiot (tj. przedmiot zastępujący wskaźnik myszy) należy przesunąć na daną postać i wcisnąć lewy klawisz myszy.

Pięść [opcja menu - uderz]
Pięść jako wskaźnik myszy odpowiada za wszelkie akcje związane z użyciem siły, takie jak uderzenie postaci, grożenie postaci, wyłamywanie drzwi itp.

Colt [opcja menu - colt]
Wskaźnik myszy w kształcie pistoletu służy do używania broni.

Jego użycie jest analogiczne do użycia pięści, jednak użycie broni jest możliwe tylko w przypadku, gdy Jack ją posiada.

Opcje - ustawienia gry

Aby wywołać listwę kontrolną, należy nacisnąć klawisz F1 lub środkowy przycisk myszy.

Po wskazaniu myszą i wciśnięciu lewego klawisza na polu OPCJE lub naciśnięcia klawisza F4 z poziomu gry wyświetlone zostanie okno wyboru opcji.

Rozpocznij nową grę

Za pomocą tej opcji możemy rozpocząć nową grę.

Załaduj grę

Funkcja ta służy do odczytania zapisanego wcześniej nadysku twardym stanu gry. Aby załadować stan gry, należy z menu głównego OPCJI wybrać opcję ZAŁADUJ GRĘ, a następnie wskazać kursorem myszy odpowiedni zapis i wcisnąć lewy klawisz.

Z poziomu gry istnieje również możliwość wywołania tej opcji za pomocą klawisza F3.

Okno ANULUJ służy do przerwania operacji i powrotu do gry.

Zapisz aktualną grę

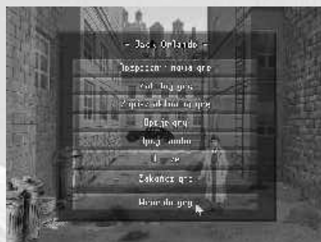
Aby dokonać zapisu aktualnego stanu gry na twardym dysku, należy z menu głównego OPCJI wybrać ZAPISZ AKTUALNĄ GRĘ, następnie wskazać miejsce gdzie gra ma być zapisana, po czym wprowadzić nazwę przy użyciu klawiatury, potwierdzając ją wciśnięciem klawisza [ENTER].
Z poziomu gry istnieje również możliwość wywołania tej opcji za pomocą klawisza F2.

Okno ANULUJ służy do przerwania operacji i powrotu do gry.

Opcje gry

Wybór tej opcji umożliwia ustalenie parametrów gry jak:

Szybkość chodu



Aby zmienić prędkość ruchów Jacka Orlando, należy wcisnąć lewy przycisk myszy wskazując uprzednio poziomy suwak. Na-stępnie (wciąż trzymając wciśnięty przycisk) należy przesunąć wskaźnik w stronę oznaczoną symbolem „+" dla zwiększenia prędkości lub „-" dla jej zmniejszenia.

Przerywanie mowy

Przy pomocy opcji PRZERYWANIE MOWY można wyłączyć lub włączyć możliwość przerywania wypowiedzi bohaterów gry poprzez naciśnięcie lewego klawisza myszy.

Pokazać teksty

Ponieważ w trakcie prowadzenia rozmów z napotykanymi postaciami zwykle na ekranie widoczne są tylko kwestie wypowiadane przez Jacka Orlando osoby młodsze mogą mieć problemy z pełnym rozumieniem tekstów wypowiadanych przez lektorów. Opcja POKAZAĆ TEKSTY umożliwia włączenie lub wyłączenie wyświetlania wszystkich tekstów na ekranie.

Pokazać nabój

Zmiana funkcji wskaźnika myszy odbywa się standardowo przez wciskanie prawego klawisza i wybór funkcji z menu. Opcja POKAZAĆ NABÓJ powoduje zmianę tego systemu. Po jej zatwierdzeniu wciśnięcie prawego klawisza myszy w trakcie gry wywoływało będzie umowny „nabój", na którym oznaczone zostały wszystkie formy wskaźnika myszy. Po wybraniu tego systemu zmianę funkcji wskaźnika uzyskuje się, wskazując odpowiedni symbol na „naboju" i wciskając lewy klawisz myszy.

Opcje audio

Dzięki tej opcji można wprowadzić zmiany dotyczące warstwy dźwiękowej gry. Klawisz GŁOŚNOŚĆ MUZYKI pozwala na regulację głośności podkładu muzycznego. Operacja ustalania poziomu głośności jest analogiczna do opisanej wyżej procedury ustalania SZYBKOŚCI CHODU Jacka Orlando. W ten sam sposób ustala się także głośność EFEKTÓW DŹWIĘKOWYCH oraz MOWY. Opcja PSEUDO SURROUND umożliwia włączenie lub wyłączenie systemu „przestrzennego odtwarzania dźwięku".

O grze

Wybranie tej opcji spowoduje wyświetlenie listy autorów gry. Wyjście z tego ekranu odbywa się po wskazaniu ikony „OK" oraz wciśnięciu na niej prawego klawisza myszy.

Zakończ grę

Opcja ta służy do zakończenia aktualnie prowadzonej roz-grywki i wyjścia do systemu operacyjnego. Decyzję o zakoń-czeniu gry należy potwierdzić przyciskiem TAK. Przyciśnięcie przycisku NIE spowoduje powrót do głównego menu.

Wróć do gry

Dzięki tej opcji możliwe jest powrócenie do dalszego prowa-dzenia rozgrywki.

Jack Orlando

A CINEMATIC ADVENTURE

Director's Cut

Klawiatura

Klawisz	Funkcja
[F1]	Ekran przechowywanych przedmiotów
[F2]	Zapis aktualnego stanu gry
[F3]	Odczyt stanu gry
[F4]	Opcje
[F5]	Szybki zapis
[F6]	Szybki odczyt
[F10]	Wyjście z gry
[M]	Mapa w scenach nocnych
[Backspace]	Szybkie opuszczenie lokacji (np. wyjście z budynku])

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE
Director's Cut

Twórcy gry

PRODUKCJA
Topware Poland Sp. z o.o.
SCENARIUSZ
Jarosław Parchański, Piotr Hrapkowicz,
Sergiusz Juraszek
REŻYSERIA
Jarosław Parchański
KONCEPCJA GRY
Lucjan Mikociak
GŁÓWNY PROGRAMISTA
Andrzej Postrzednik
PROGRAMIŚCI WSPOMAGAJĄCY
Jarosław Parchański, Romuald Bacza
PROGRAMIŚCI SCEN
Andrzej Postrzednik, Konrad Ozga, Daniel Sochacki,
Adam Żabnicki
MUZYKA
Harold Faltermeyer
DIALOGI
Piotr Hrapkowicz
GRAFIKA I PROJEKTY POSTACI
Bolesław Kasza
ANIMATORZY
Aleksandra Bylica, Roman Frajczyk, Marek Kaczmar,
Wiktor Kasza, Zofia Kłaptocz,Jerzy Olszak, Marzena Piegrzyk,
Alicja Sabuda, Ałła Siemicz
ASYSTENCI ANIMATORÓW
Małgorzata Gańczarczyk, Agnieszka Gembalska,
Krystyna Jałowiczor, Bogusława Kałuża,
Ewelina Kątny, Anna Szlachcianowska
OBRYSOWANIE KONTURÓW
Danuta Szafran Weigeil, Alicja Słomka
DEKORACJE
Kazimierz Łędzki

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE
Director's Cut

DODATKOWE DEKORACJE
Bolesław Kasza, Tigran Vardikjan, Artur Nikiel, Krzysztof Dadak
NADZÓR GRAFICZNY
Małgorzata Łuszczak
GRAFIKA PIKSLOWA
Adam Sowa, Rafał Kwaśny
KONWERSJE ANIMACJI
Monika Pisarek, Igor Kuropatwa, Tomasz Pindel
KOLOROWANIE KOMPUTEROWE
Anahit Aleksanin, Natalia Antunović, Ewa Duźniak, Agnieszka Słomka
MODELOWANIE I ANIMACJA 3D
Szymon Masiak, Marcin Kępski
SKANOWANIE
Michał Krajcer, Edyta Gańczarczyk
KONTROLA DIALOGÓW
Magdalena Sułek
W ROLI JACKA ORLANDO
Tomasz Sylwestrzak
POZOSTAŁYCH GŁOSÓW UŻYCZYLI
Kuba Abrahamowicz, Ewa Batycka, Jerzy Batycki,
Wiesław Borkowski, Grażyna Bułka, Jan Chmiel,
Cezariusz Chrapkiewicz, Zbigniew Cieślar,
Kazimierz Czapla, Tomasz Drabek,
Edyta Duda, Bartek Dziedzic,
Jerzy Dziedzic, Piotr Gierczak,
Marek Grabowski, Rafał Gralewski,
Jadwiga Grygierczyk, Barbara Guzińska,
Eugeniusz Jachym, Dariusz Jakubaszek,
Jarosław Karpuk, Małgorzata Kozłowska,
Krzysztof Maciejowski, Magdalena Nieć,
Ireneusz Ogrodziński, Aleksander Pestyk,
Jan Picheta, Włodzimierz Pohl, Grzegorz Sikora,
Janusz Siwy, Lucyna Sypniewska,
Ryszard Sypniewski, Piotr Tomaszewski,
Janusz Walesiak, Robert Wdaniec

INŻYNIERIA DŹWIĘKU
Andrzej Raczkiewicz, Ireneusz Jeziak
DOKUMENTACJA
Rene Friedrich, Lucjan Mikociak, Ulrich Smidtch
PROJEKT DOKUMENTACJI
Rene Friedrich, Ulrich Smidtch
PROJEKT OPAKOWANIA I PLAKATU
Rene Friedrich, Bolesław Kasza, Siegfried Sorg,
DIGITAL PUBLISHING, MANNHEIN
DTP
Rafał Kwaśny
DYREKTOR KONTROLI JAKOŚCI
Frank Heukemes
MENEDŻER KONTROLI JAKOŚCI
Ulrich Smidtch
TESTERZY
Rene Friedrich, Dirk P. Hassinger, Rafał Marek,
Filip Syrylak, Robert Widliński, Artur Pytlarz
ADMINISTRATORZY SIECI
Tomasz Lenart, Sebastian Porada
PRODUKCJA MUZYKI
KILAUEA MUSIKVERLAG GMBH
ALT, TENOR, SOPRAN, BARYTON I FLET
Rick Keller
FORTEPIAN, ORGANY HAMMONDA I SYNTEZATORY
Harold Faltermeyer
DODATKOWE INSTRUMENTY KLAWISZOWE I PROGRAMOWANIE
Mario Schneider, Gernoth Rothenbach
„I CLOSE MY EYES AND THINK OF YOU”
WYKONANIE
Julia von Miller
MUZYKA
Harold Faltermeyer
SŁOWA
David A. Cooke
PRODUKCJA
KILAUEA MUSIKVERLAG GMBH

NAGRANIE I MIKSOWANIE MUZYKI
Harold Faltermeyer

CZĘŚCIOWE NAGRYWANIE
David A. Cooke
ORYGINALNA ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA DOSTĘPNA POPRZEZ
BMG ARIOLA
DŹWIĘK I EFEKTY SPECJALNE
Janusz Kohut, Ireneusz Jeziak

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA
Krzysztof Foltman, Marian Cholerek, Marek Pasek,
Henryk Pokladek, Jarosław Syrylak

PODZIĘKOWANIA DLA
Marek Łuszczak, Beata Szatan, Henryk Tarnawa,
Czesław Zamorski, Maria Zieńczyk

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE
Director's Cut

Prawa autorskie

Proszę nie wykonywać kopii tej gry. Jeśli znasz osobę która posiada nielegalną kopię tej gry powiedz jej/jemu, aby zakupił(a) oryginalny produkt. Pamiętaj, że kopiowanie gier redukuje nasze zyski, które możemy zainwestować w kolejne produkcje. Ponadto kopiowanie gier jest niezgodne z prawem.

Pomoc techniczna

W przypadku problemów technicznych prosimy o kontakt z nami.
Dzwoniąc przygotuj następujące informacje:

- Marka i model komputera
- Wersja Windows
- Całkowita pamięć RAM
- Wolne miejsce na twardym dysku
- Marka i model karty graficznej

Telefon: (033) 813-03-12 (wtorek, środa, czwartek, w godz. od 14.00 do 18.00)
Fax: (033) 813-03-03
Internet E-mail: support@topware.pl
WorldWideWeb: http://www.topware.pl
Dział handlowy: tel.:(033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304,
e-mail: sales@topware.pl